



Kreasi Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Tokoh Elsa pada Film Frozen

Husnul Khatimah¹, Astuti²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: husnulkhatimah@upi.edu, astutieman@upi.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-02 Keywords: <i>Creation;</i> <i>Evening Gown;</i> <i>Source of Idea.</i>	The objectives of this research are to (1) analyze the fashion of Elsa character; (2) make the development of evening party fashion; (3) implement the development of evening party fashion. This research uses the ADDIE development model which has five stages, namely: (a) analysis, analyzing the source of ideas for the creation of evening party fashion; (b) design, making a moodboard as a reference for design development; (c) development, making evening party fashion designs based on the moodboard, and paying attention to the elements and principles of design; (d) implementation, at this stage the product is made starting from sewing to installing garniture; (e) evaluation, conducting product tests and evaluating all development processes. Based on the product test from the fashion expert, it shows that the creation of evening party fashion with the source idea of Elsa's character in the frozen movie has a good level of achievement.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-02 Kata kunci: <i>Kreasi;</i> <i>Busana Pesta Malam;</i> <i>Sumber Ide.</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) menganalisis busana tokoh Elsa; (2) membuat pengembangan busana pesta malam; (3) mengimplementasikan pengembangan busana pesta malam. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu: (a) analisis, menganalisis sumber ide untuk kreasi busana pesta malam; (b) desain, membuat moodboard sebagai acuan pengembangan desain; (c) pengembangan, membuat desain busana pesta malam berdasarkan moodboard, dan memperhatikan unsur dan prinsip desain; (d) implementasi, pada tahap ini dilakukan pembuatan produk dimulai dari penjahitan hingga pemasangan garniture; (e) evaluasi, melakukan uji produk dan evaluasi dari semua proses pengembangan. Berdasarkan uji produk dari ahli busana menunjukkan kreasi busana pesta malam dengan sumber ide tokoh Elsa pada film frozen memiliki tingkat pencapaian yang baik.

I. PENDAHULUAN

Busana pesta malam memiliki ciri khas yang menjadi pembeda dengan busana lainnya. Busana pesta malam diciptakan dengan menggunakan mekanisme jahitan berkualitas tinggi atau biasa dikenal dengan adibusana. Model busana pesta malam harus berkesan mewah dan glamor. *Evening gown* merupakan istilah lain untuk busana pesta malam. Menurut Enny Zuhny (1998) Busana pesta malam merupakan busana yang dikenakan untuk menghadiri pesta pada waktu senja hingga waktu tidur tiba. Pemilihan bahan dalam pembuatannya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi, berstruktur halus, dan dapat memberikan kesan mewah. Pemilihan bahan dalam proses menciptakan sebuah busana pesta malam juga dapat menyesuaikan dengan jenis pesta malam yang akan dilakukan. Penggunaan garniture/hiasan juga dapat diaplikasikan pada *evening gown* agar memberikan kesan glamor. Ernawati dkk (2008), dalam bukunya yang berjudul "*Tata*

Busana Jilid 2" di dalamnya memuat tentang syarat penggunaan garniture, yaitu:

1. Penggunaan garniture sebaiknya tidak berlebihan.
2. Penempatan hiasan harus menyesuaikan bentuk busana.
3. Memberikan kesan berupa keindahan dan kesederhanaan pada busana.
4. Penempatan pola hiasan harus tepat.

Garniture yang diaplikasikan pada busana pesta malam dapat berupa mote, payet, pita dan jenis garniture lainnya. Pemilihan model busana pesta malam juga harus tepat. Busana pesta malam umumnya menggunakan warna yang gelap. Namun, pemilihan warna tidak menjadi hal yang mutlak dikarenakan pemilihan warna juga menyesuaikan dengan jenis pesta malam yang akan dihadiri, dan dapat disesuaikan dengan inspirasi desain model busana pesta malam.

Inspirasi desain model busana pesta malam dapat bersumber dari banyak hal. Tokoh fiksi pada suatu film juga dapat menjadi sumber ide

dalam pembuatannya. Pada pembuatan busana pesta malam ini penulis terinspirasi dari sebuah film yaitu "film *Frozen*". Film *frozen* merupakan film animasi yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studio* dan dirilis pada tahun 2013 oleh *Walt Disney Picture*. Film ini menjadi film fitur animasi *Disney* ke-53 yang terinspirasi dari novel dongeng "*The Snow Queen*" karya Hans Christian Andersen.

Film *frozen* terdapat karakter utama yang dikenal dengan Ratu Elsa dari Kerajaan Arendelle. Tokoh fiksi ini menjadi inspirasi pembuatan busana pesta malam. Elsa memiliki kepribadian yang anggun dan pendiam. Busana yang selalu dikenakan oleh Elsa berupa gaun panjang. Terdapat ciri khas yang ada pada setiap gaun yang dikenakan oleh Elsa yaitu terdapat ekor ataupun berupa cape yang panjangnya dimulai dari bahu hingga menyapu lantai.

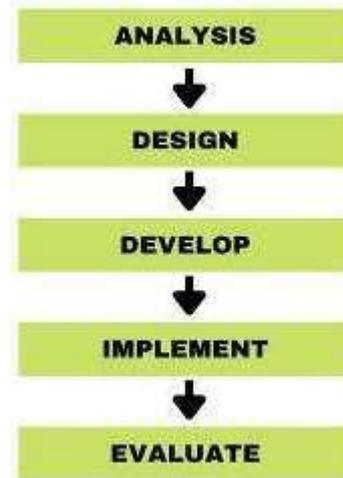
Pada saat penobatan Elsa menjadi ratu, gaun yang digunakan Elsa berupa gaun *A line* berwarna hijau, berlengan panjang seperti manset berwarna hitam, dan dengan model *strapless*. *Strapless* digunakan untuk menutupi payudara, membentuk tubuh agar terlihat indah dan juga digunakan untuk memberikan kehangatan. Terdapat 3 bentuk dasar *strapless* yaitu: *strapless princess bodies*, *strapless torso*, dan *strapless bra-top empire*. *Princess bodies* merupakan *strapless* yang memiliki potongan pada garis pinggang, *princess torso* tidak terdapat potongan pada garis pinggang melainkan di bawah garis pinggang, dan *princess bra-top* jenis *strapless* yang memiliki potongan di atas garis pinggang. Penggunaan *strapless* pada awalnya hanya untuk pakaian dalam. Seiring berjalannya waktu *strapless* digunakan sebagai pakaian luar seperti yang digunakan oleh Ratu Elsa pada hari penobatannya.

Ratu Elsa juga menggunakan cape panjang berwarna ungu dengan sedikit motif pada ujung *cape*. Penggunaan *cape* memberikan kesan menawan. *Cape* merupakan pakaian luar tanpa lengan yang penggunaannya diikatkan pada leher dan umumnya digunakan untuk menutupi bagian badan belakang. Panjang *cape* bervariasi ada yang di atas garis pinggang, bahkan ada yang sampai menyapu lantai.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk melalui uji lapangan, revisi, dan seterusnya (Rudi Hari Rayanto & Sugianti, 2020:19). penelitian pengembangan terdiri dari

beberapa model. Model penelitian pengembangan yang digunakan penulis, yaitu: ADDIE. Menurut (Sezer dkk, 2013:137) Model pengembangan ADDIE adalah interaksi suatu analisis yang terjadi di setiap elemen sesuai dengan tahapan yang dimiliki. Terdapat 5 tahapan pada model ADDIE, yaitu: *analysis* (analisa), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian adalah Analisis (*Analyze*) dengan melakukan proses analisis sumber ide, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan Tokoh Elsa pada Film *Frozen*. Setelah tahap analisis sumber ide, dilakukan tahap kedua dengan pembuatan desain (*design*) yang berpaku pada tahap pertama dan dilakukan pengembangan ide dan dituang dalam sebuah *moodboard*. *Moodboard* yang dihasilkan menjadi acuan dalam pembuatan desain busana pesta malam yang dikembangkan dengan kreatif. Tahap ketiga dilakukan Pengembangan (*Development*), tahap ini menjadi permulaan dalam mewujudkan desain dan dilakukan pengembangan. Pada tahap keempat peneliti melalui tahap Implementasi (*Implementation*), pembuatan busana pesta malam sesuai dengan desain yang telah dikembangkan. Tahap terakhir adalah Evaluasi (*Evaluation*), dilakukan evaluasi pada produk busana pesta malam yang sudah selesai diproduksi sesuai dengan sumber ide dengan meminta pendapat para ahli pada bidang busana.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan penelitian model ADDIE, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam melakukan penelitian pengembangan model ADDIE adalah analisa. Peneliti menentukan dan menganalisis sumber ide yang menjadi inspirasi dalam pengembangan busana pesta malam. Salah satu tokoh dari film animasi yang berjudul *frozen* menjadi sumber ide dalam pembuatan busana. Tokoh animasi ini bernama Elsa. Elsa merupakan seorang ratu yang bersifat anggun dan pendiam dari Kerajaan Arendelle. Sumber ide tersebut yang akan dikembangkan dalam pembuatan busana pesta malam dengan memperhatikan unsur, dan prinsip desain. Terdapat ciri khas dari busana yang digunakan oleh Elsa yaitu berupa gaun panjang bersiluet *A line* dan menggunakan *cape* panjang.



Gambar 2. Busana Tokoh Animasi Elsa
Sumber: <http://austrianwoman.blogspot.com>

Busana Elsa pada saat hari penobatannya menjadi ratu berupa gaun panjang, dan *cape* panjang. Gaun yang digunakan berwarna hijau dengan model *strapless* dengan tambahan seperti manset hitam berlengan panjang. Selain itu *cape* panjang berwarna ungu menjadi pelengkap busana yang memberikan kesan menawan. Model busana ini menjadi sumber ide pengembangan busana pesta malam namun, terdapat beberapa perubahan diantaranya perubahan warna, siluet, dan bentuk *cape*.

2. Desain (Design)

Pada tahap kedua dilakukan proses mendesain *moodboard*. Prinsip dan unsur desain harus tetap diperhatikan dalam pembuatannya. *Moodboard* dibuat dengan tujuan sebagai acuan dalam pembuatan desain. Gambar yang ada pada *moodboard* harus jelas, setiap gambar juga harus menjadi satu-kesatuan yang utuh.



Gambar 3. Moodboard Evening Gown
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

3. Pengembangan (Development)

Pembuatan desain perlu dilengkapi dengan detail warna, hingga milineris dan aksesoris sebagai pelengkap busana. Dari pemaparan analisis yang telah dilakukan, busana pesta malam mengalami pengembangan dari sumber ide yang ada. Gaun yang semula bersiluet *A line* menjadi gaun dengan siluet *mermaid*. Warna gaun menggunakan warna hijau menjadi warna biru dongker. *Cape* juga mengalami perubahan pada bagian depan yang menjadi lebih panjang hingga menutupi dada. *Cape* menggunakan warna yang serasi dengan warna gaun. Pengembangan terakhir yang dilakukan adalah perubahan pada bagian lengan dengan menghilangkan lengan dan mempertahankan bentuk *strapless*. Pada bagian gaun menggunakan bahan utama dari perpaduan kain brokat, kain satin kawasaki, kain organza, dan kain tile. Terdapat paduan warna biru dongker, denim, dan abu pada desain gaun. Perpaduan kain organza dan kain tile berwarna biru dongker menjadi pelengkap gaun berupa *cape*.

Berdasarkan analisa dan pembuatan *moodboard*, langkah selanjutnya membuat desain pengembangan produk berupa desain gaun pesta malam.



Gambar 4. Desain Depan
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Desain depan merupakan desain bagian depan gaun bersiluet *mermaid* dengan model *strapless*. Terdapat garniture / hiasan berupa payet pada garis atas *strapless*. Pada potongan *mermaid* terdapat korsase bunga dengan ukuran yang besar dan rapat juga menjadi garniture/hiasan gaun. Gambar 5 memberikan gambaran gaun dari bagian belakang. Pada bagian belakang gaun terdapat tambahan resleting sebagai *placket* untuk memudahkan pemasangan gaun. Hiasan payet tidak digunakan pada bagian belakang gaun namun, hiasan korsase tetap digunakan sama seperti pada bagian depan.



Gambar 5. Desain Belakang
Sumber: Olahan Peneliti, 2024



Gambar 6. Desain Akhir Depan
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Desain akhir menjadi hasil perwujudan pengembangan dari *moodboard*. Terdapat tampilan depan gaun dengan *cape* yang memiliki warna senada dengan gaun yaitu biru dongker. Pada bagian depan *cape*

menutup dada, dan menggunakan bahan tile sebanyak 2 lapis. *Cape* memiliki belahan pada tengah depan dan diikatkan di leher dengan menggunakan tali.



Gambar 7. Desain Akhir Belakang
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Pada desain akhir belakang tergambar busana pesta malam dari bagian belakang. *Cape* terlihat lebih panjang dari gaun. Bahan yang digunakan adalah kain organza sehingga memberikan tampilan tembus pandang. Browne dan Wildavsky (Nurdin Usman, 2003:7) mengungkapkan bahwa implementasi merupakan pengembangan kegiatan yang saling menyesuaikan. Secara sederhana implementasi adalah penerapan yang dilakukan dari tahapan sebelumnya. Proses menjahit dan pemasangan garniture/hiasan berupa payet dan korsase masuk ke dalam tahap implementasi.

Tahap ini dimulai dengan melakukan persiapan. Mengambil ukuran dan pembuatan pola masuk ke tahap persiapan, dilanjutkan dengan pembuatan rancangan bahan dan harga. Ukuran S (*small*) menjadi ukuran yang diterapkan pada pembuatan busana pesta. Peneliti membuat pola dasar dengan dua teknik, yaitu: pada pola bagian badan atas menggunakan teknik *drapping*, dan menggunakan teknik sistem pola sederhana pada pola bagian bawah.



Gambar 8. Drapping Pola Badan Atas
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Pelaksanaan menjadi tahapan setelah persiapan. Tahap pelaksanaan dimulai dengan melakukan penyusunan pola di atas bahan, kemudian langsung dilanjutkan dengan pemotongan bahan. Melakukan penjahitan menjadi tahapan setelah pemotongan bahan.



Gambar 9. Proses Menjahit
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Terdapat dua jenis garniture yang diaplikasikan dalam pembuatan gaun pesta malam yaitu: payet, dan korsase.



Gambar 10. Garniture/Hiasan
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Pembuatan payet menggunakan penggabungan mote-mote, *diamond* cangkang, dan juga manik bambu. Korsase dibuat dengan

menggunakan kain organza dan kain tile. Payet *diamond* cangkang yang telah dirangkai diaplikasikan pada bagian atas *strapless* gaun, sedangkan mote dan manik bambu dijahitkan langsung ke gaun tanpa perlu dirangkai terlebih dahulu.



Gambar 11. Pengaplikasian Payet
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Sambungan atas *mermaid* menjadi tempat untuk pengaplikasian korsase. Korsase yang digunakan berukuran besar dan disusun dengan rapat.



Gambar 12. Pengaplikasian Korsase
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Warna pada korsase menggunakan warna yang berbeda dengan warna gaun yaitu menggunakan warna abu-abu sedikit kebiruan. Perbedaan warna yang digunakan bertujuan untuk menonjolkan hiasan yang ada.

4. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi menjadi tahapan terakhir pada model penelitian pengembangan ADDIE. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) evaluasi merupakan tahapan untuk memberikan atau menentukan perhitungan mutu pada suatu objek dengan kriteria tertentu. Menurut suchman yang dikutip oleh Arianto, Abdul, dan Jabar (2010) evaluasi

diartikan sebagai proses penentuan dampak dalam kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan. Kesesuaian desain dan produk menjadi bagian dari evaluasi.

Hasil akhir busana pesta malam memiliki kesesuaian dengan desain yang telah dibuat namun, terdapat sedikit ketidaksesuaian antara desain dan produk yaitu ketidaksesuaian warna. Pada desain gaun terlihat warna pada garniture berupa korsase menggunakan warna yang sangat terang sedangkan pada hasil akhir warna pada korsase sedikit lebih gelap. Warna payet pada desain juga mengalami perbedaan. Pada desain payet yang digunakan sangat gelap namun pada produk payet terlihat lebih terang.



Gambar 13. Hasil Akhir Gaun
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Perwujudan desain sesuai dengan *moodboard*. Bentuk busana pesta malam juga sesuai dengan konsep awal yaitu busana pesta malam berbentuk gaun panjang dan *cape* panjang. Busana ini juga sudah sesuai dengan kegunaannya untuk kesempatan pesta malam yang dilihat berdasarkan bentuk dan warna busana.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian "Busana Pesta Malam *Two Pieces* dengan Sumber Ide Tokoh Elsa Pada Film *Frozen*" peneliti menyimpulkan bahwa, pengembangan suatu produk dapat bersumber dari berbagai hal. Salah satu hal yang dapat dijadikan sumber ide adalah film. Film yang menjadi sumber ide peneliti adalah film animasi yang berjudul "*Frozen*". Film ini diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studio*,

dan dirilis pada tahun 2013 oleh *Walt Disney Picture*.

Pada film tersebut terdapat satu tokoh utama yang bernama Elsa. Elsa merupakan ratu yang berkepribadian anggun dan pendiam dari Kerajaan Arendelle. Pengembangan busana pesta malam terinspirasi dari baju Elsa saat hari penobatannya menjadi seorang ratu. Hasil pemikiran ini dituangkan dalam bentuk *mood board*. Penciptaan karya berupa busana pesta malam ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE dan bertujuan untuk menciptakan tampilan baru dari pengembangan busana pesta malam. Metodologi ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation. Hasil dari pengembangan tersebut terciptalah tampilan baru busana pesta malam.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Kreasi Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Tokoh Elsa pada Film *Frozen*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariati, N. L. D., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2018). Pengembangan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Busana Ratu Elizabeth Kerajaan Inggris. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(3), 200-210. <https://doi.org/10.23887/jjpkk.v9i3.22147>
- Ernawati., Izwerni., Nelmira, Weni. (2008). *Tata Busana untuk SMK Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fiaunillah, W. H., & Sakti, A. W. (2022). Penerapan Crinoline sebagai Garnitur pada Busana Pesta Malam Model Strapless. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 3(2), 96-102. <https://doi.org/10.26740/baju.v3n2.p96-102>
- Florenca, A. (2021). Penerapan Teknik Pleated Pada Busana Pesta Evening Gown. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 9(1), 33-46.

<https://doi.org/10.15294/teknobuga.v9i1.24927>

Irmayanti, R. (2014). Pengaruh Ukuran Tubuh dan Jumlah Boning Terhadap Hasil Jadi Strapless. *Jurnal Tata Busana*, 3(1).

Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan